

DPPL-01

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Batagor - Sistem Booking Online

untuk:

Telkom University

Dipersiapkan oleh:

1301170399 - Adzkar Fauzie Rahman

1301170379 - Ghozy Ghulamul Afif


1301174008 - Hafizh Jihaad Husni

1301174224 - Muhammad Ridaffa Purnomo

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-01</i> <xx:no grp>		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	Tgl: <isi tanggal>

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	Perubahan Sequence diagram dan penambahan tipe data class diagram
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
13-26	Perbaiki sequence diagram		
33	perbaiki class diagram		

Daftar Isi

1. Pendahuluan	5
Tujuan Penulisan Dokumen	6
Lingkup Masalah	6
Definisi dan Istilah	6
Referensi	6
Sistematika Pembahasan	6
Deskripsi Perancangan Global	6
Rancangan Lingkungan Implementasi	7
Deskripsi Arsitektural	7
Deskripsi Komponen	7
Perancangan Rinci	8
Realisasi Use Case	8
Use Case <nama use case 1>	8
Identifikasi Kelas	8
Sequence Diagram	8
Diagram Kelas	8
Perancangan Detil Kelas	8
Kelas <nama kelas>	8
Kelas <nama kelas>	9
Diagram Kelas Keseluruhan	9
Algoritma/Query	9
Diagram Statechart	9
Perancangan Antarmuka	9
Perancangan Representasi Persistensi Kelas	10
Matriks Keruntutan	10
Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar	

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) untuk Batagor - Sistem Booking GOR Online. Tujuan Penulisan dokumen ini digunakan sebagai acuan pembuatan ataupun pengembangan aplikasi ini. Aplikasi ini digunakan oleh pemilik/pihak Gor dan masyarakat yang akan memesan gor lewat aplikasi berbasis web ini.

1.2 Lingkup Masalah

Semua hal yang tercantum di dalam dokumen ini merupakan bagian dari ruang lingkup, kebutuhan pembangunan perangkat lunak yang berupa Web Application, mengelola data pesanan customer dan data pemilik GOR.

1.3 Definisi dan Istilah

DPPL : Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak. Lanjutan dari Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.

1.4 Referensi

- SKPL Batagor - Sistem Booking Online
- DPPL - Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak

1.5 Sistematika Pembahasan

Bab 1 menjelaskan tentang pendahuluan dan tujuan dari aplikasi ini di buat. Bab 2 tentang deskripsi perancangan global dari aplikasi Batagor. Bab 3 deskripsi perancangan secara rinci dari aplikasi Batagor dan Bab 4 Tentang matrik Keruntutan.

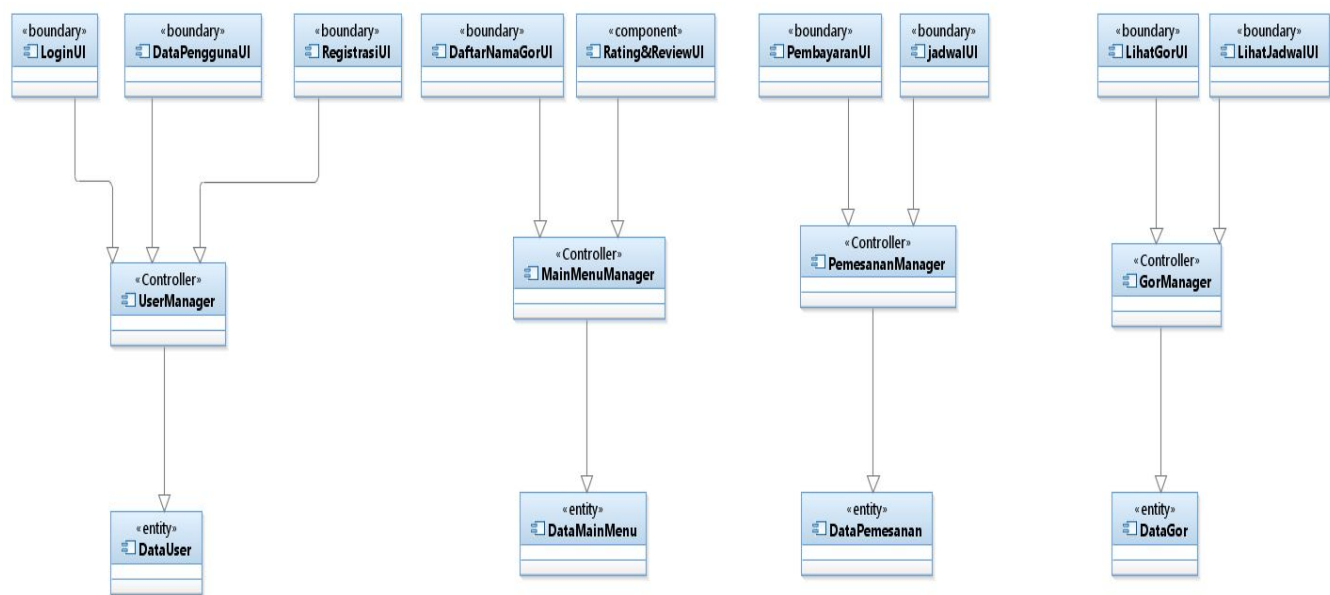
2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Sebutkan Operating system, DBMS, development tools, filing system, bahasa pemrograman yang dipakai

Sitem	Spesifikasi
Operating System	Ubuntu
DBMS	MySQL
Development Tools	Git (Version Control), Sublime Text Editor, Migrations (Version Control for Database), Bootstrap (CSS Framework)
Programming Language	HTML, CSS, JS, PHP

2.2 Deskripsi Arsitektural



2.3 Deskripsi Komponen

Diisi dengan daftar modul. Daftar modul bisa dalam bentuk tabel berikut:

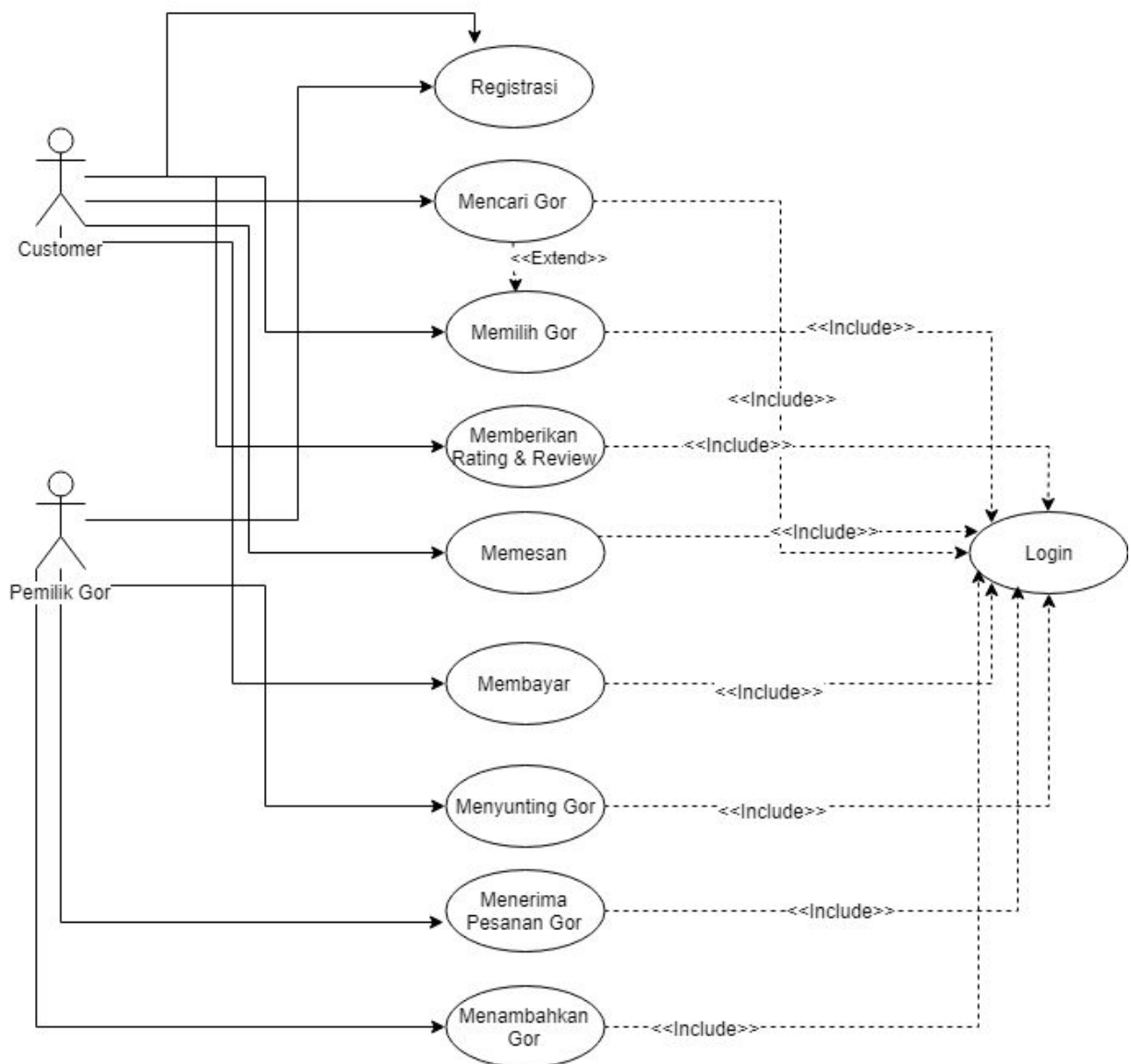
No	Nama Komponen	Keterangan
1	Registrasi Customer	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh siapa saja yang ingin menjadi customer
2	Login Customer	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh customer untuk login
3	Registrasi Pihak Gor	Modul hanya ini bisa dilakukan oleh siapa saja yang ingin menjadi pihak gor
4	Login Pihak Gor	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh pihak gor
5	Input Gor	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh pihak gor untuk input gor
6	Edit Gor	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh pihak gor untuk edit gor
7	Delete Gor	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh pihak gor untuk delete gor
8	View Gor	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh pihak gor untuk melihat gor
9	Pesan Gor	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh customer untuk memesan gor
10	Konfirmasi Pembayaran	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh customer untuk mengkonfirmasi pembayaran
11	Menerima Konfirmasi Pembayaran	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh pihak gor untuk menerima konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh customer
12	Rating dan Review	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh customer untuk input rating dan review mengenai gor yang sudah pernah dipesan

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut

No	Nama UseCase	Deskripsi UseCase	Requirement Terkait
1	Registrasi	Membuat Akun untuk bisa login ke dalam aplikasi	FR-BAT-0001
2	Login	Memaasukan data kedalam aplikasi sesuai yang di registrasikan agar bisa mengakses aplikasi	FR-BAT-0002
3	Mencari Gor	Meencari nama gor yang di inginkan user	FR-BAT-0003
4	Memberikan Rating dan Review	Memberikan umpan balik kepada gor yang sudah pernah disewa oleh user dalam bentuk penilaikan bintang dan komentar	FR-BAT-0004
5	Memesan Gor	Memesan lapangan/gor yang sudah dipilih sebelumnya	FR-BAT-0005
6	Pembayaran	Menginputkan bukti Pembayaran	FR-BAT-0006
8	Menyunting Gor	Menyunting informasi gor yang dimiliki oleh pemilik GOR	FR-BAT-0007
9	Menerima Pesanan	Menerima pesanan dan mengatur pesanan apakah transaksi sudah dibayar atau belum	FR-BAT-0008
10	Menambahkan Gor	Menambahkan Lapangan/gor bagi pemilik gor yang akan menambah gor nya	FR-BAT-0009



3.1.1. Use Case Registrasi

3.1.1.1. Skenario Use Case

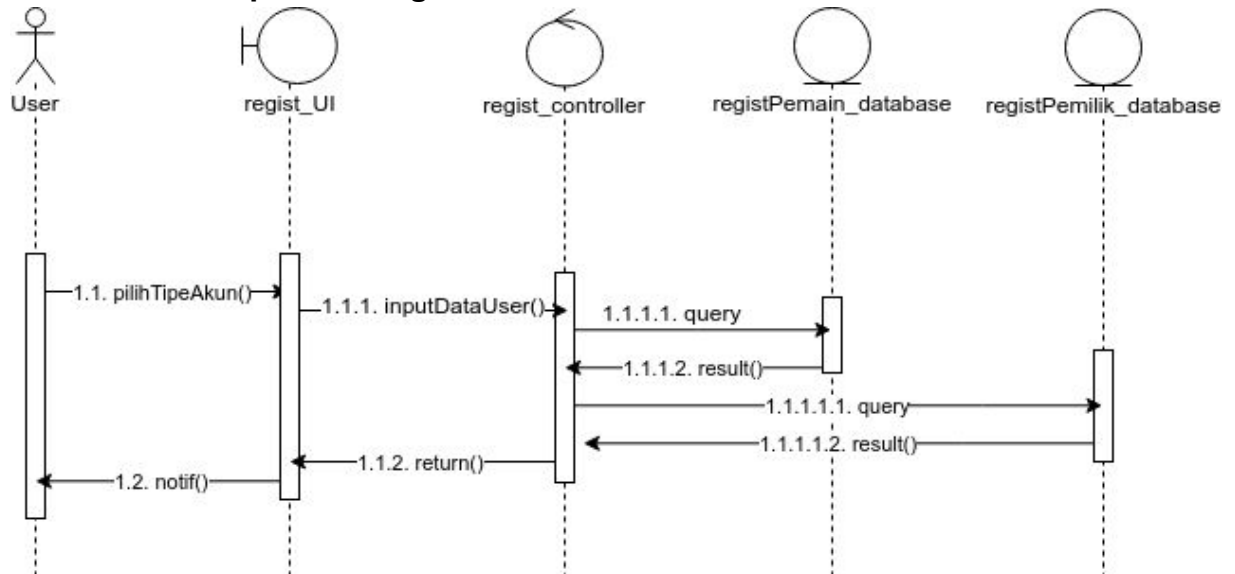
Nama	Registrasi
Aktor	User
Deskripsi	Bagian ini mendeskripsikan proses User dalam melakukan registrasi akun.
Pre-Condition	User ingin melakukan registrasi akun.
Post-Condition	User telah memiliki akun.
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih menu registrasi 2. User memilih tipe akun 3. User mengisi data berupa nama, email, password, dan nomor handphone 4. Berhasil mendaftar
Skenario Alternatif 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih menu registrasi 2. User memilih tipe akun 3. User mengisi data yang salah. 4. Gagal mendaftar
Skenario Alternatif 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih menu registrasi 2. User memilih tipe akun 3. User mengisi data yang sudah terdaftar di database. 4. Gagal mendaftar

3.1.1.1. Identifikasi Kelas

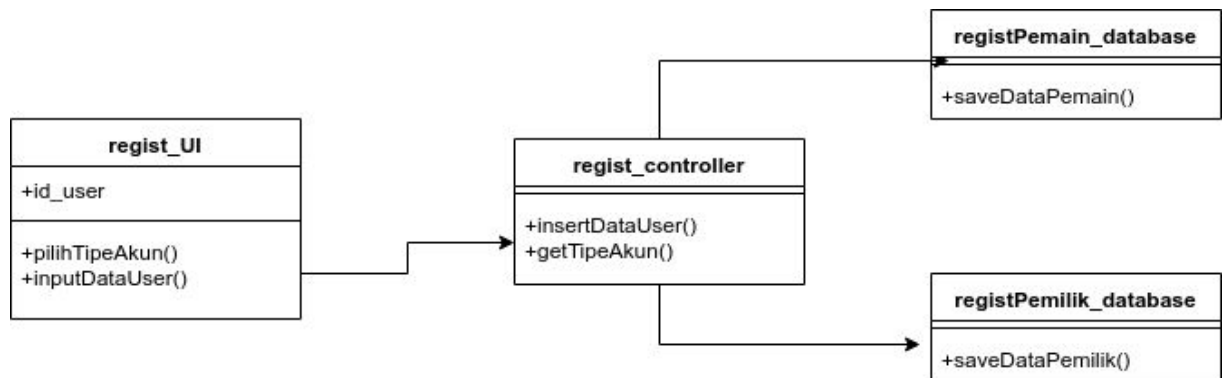
No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	regist_UI	view
2.	registPemain_database	model
3.	registPemilik_database	model
4.	regist_controller	controller

**Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

3.1.1.2. Sequence Diagram



3.1.1.3. Diagram Kelas



3.1.2. USE CASE LOGIN

3.1.2.1.1. Skenario Use Case

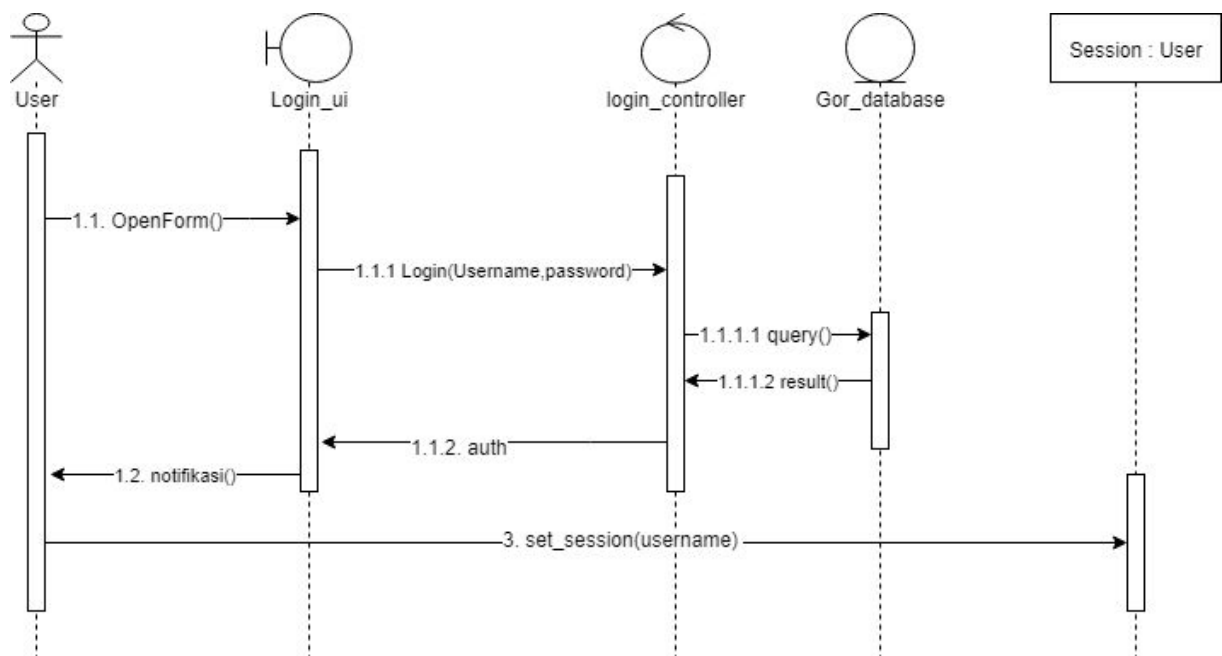
Nama	Login
Aktor	User
Deskripsi	User(Customer dan Pemilik Gor) masuk kedalam aplikasi
Pre-condition	User akan melakukan login
Post-condition	User berhasil Login

Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. memilih login 2. mengisi email dan password 3. email dan password sesuai akan masuk ke menu utama
Skenario Alternatif 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. memilih login 2. mengisi email dan password 3. email dan password tidak sesuai
Skenario Alternatif 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. memilih login 2. mengisi email dan password 3. email dan password tidak sesuai, menampilkan notifikasi register apabila salah password sebanyak 3x.

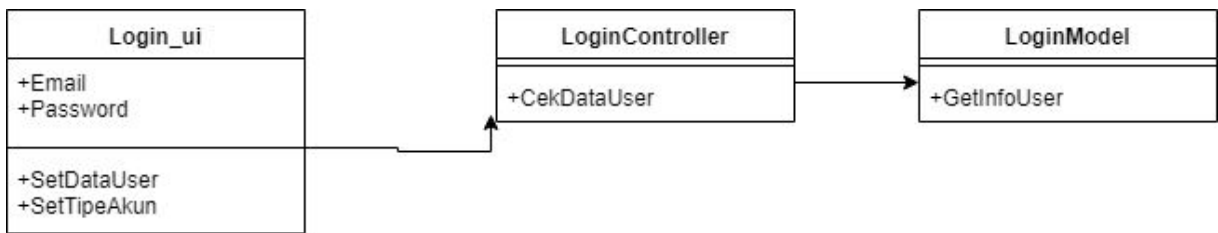
3.1.2.1. Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas	Tipe Kelas
1	Login_ui	View
2	Db_user	Model
3	LoginController	Controller

3.1.2.2. Sequence Diagram



3.1.2.3. Diagram Kelas



3.1.3. Use Case Mencari Gor

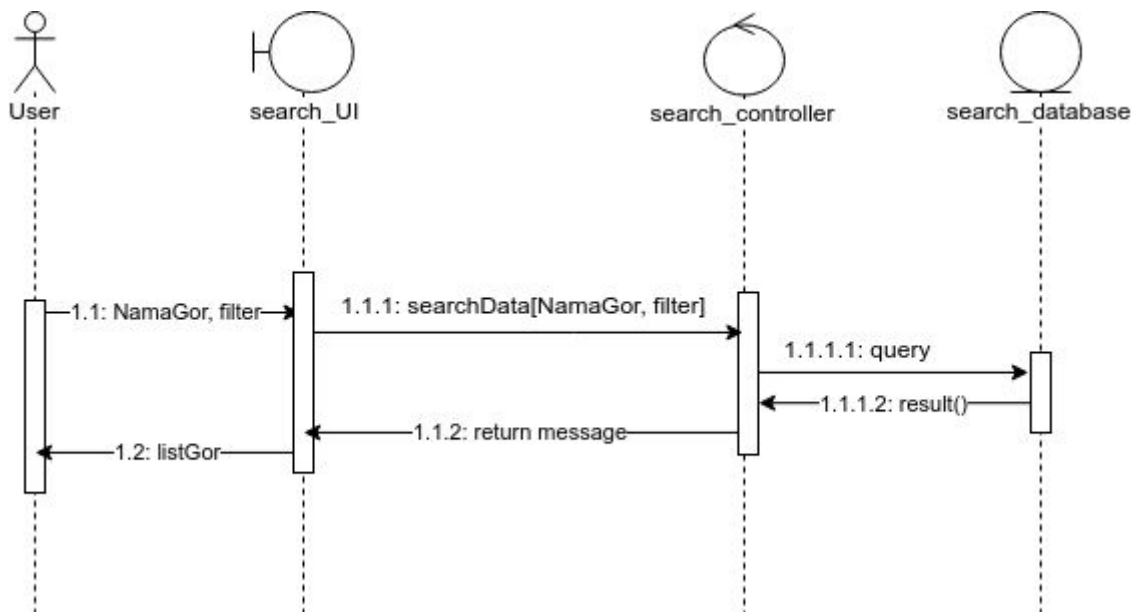
3.1.3.1.1. Skenario Use Case

Nama	Mencari Gor
Aktor	User
Deskripsi	Bagian ini mendeskripsikan proses User dalam melakukan pencarian Gor.
Pre-Condition	User ingin melakukan pencarian Gor.
Post-Condition	User telah menemukan Gor yang ingin dicari.
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. User memasukkan nama Gor dan filter yang ingin dicari. 2. Sistem melakukan pencarian Gor di database. 3. Bila pencarian berhasil, Gor yang dicari di tampilkan.
Skenario Alternatif 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. User memasukkan nama Gor dan filter yang ingin dicari. 2. Sistem melakukan pencarian Gor di database. 3. Bila pencarian gagal, sistem menampilkan notifikasi bahwa Gor tidak terdaftar pada database.

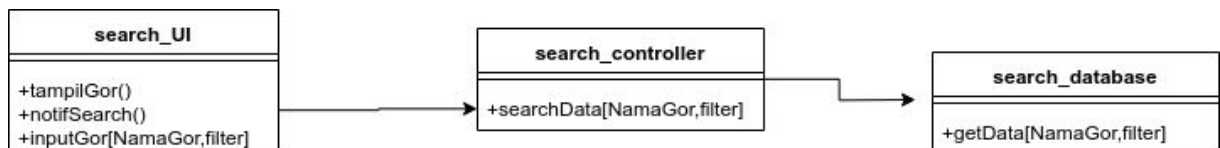
3.1.3.1. Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	search_UI	view
2.	search_database	model
3.	search_controller	controller

3.1.3.2. Sequence Diagram



3.1.3.3. Diagram Kelas



3.1.4. Use Case Memberikan Rating dan Review

3.1.4.1.1. Skenario Use Case

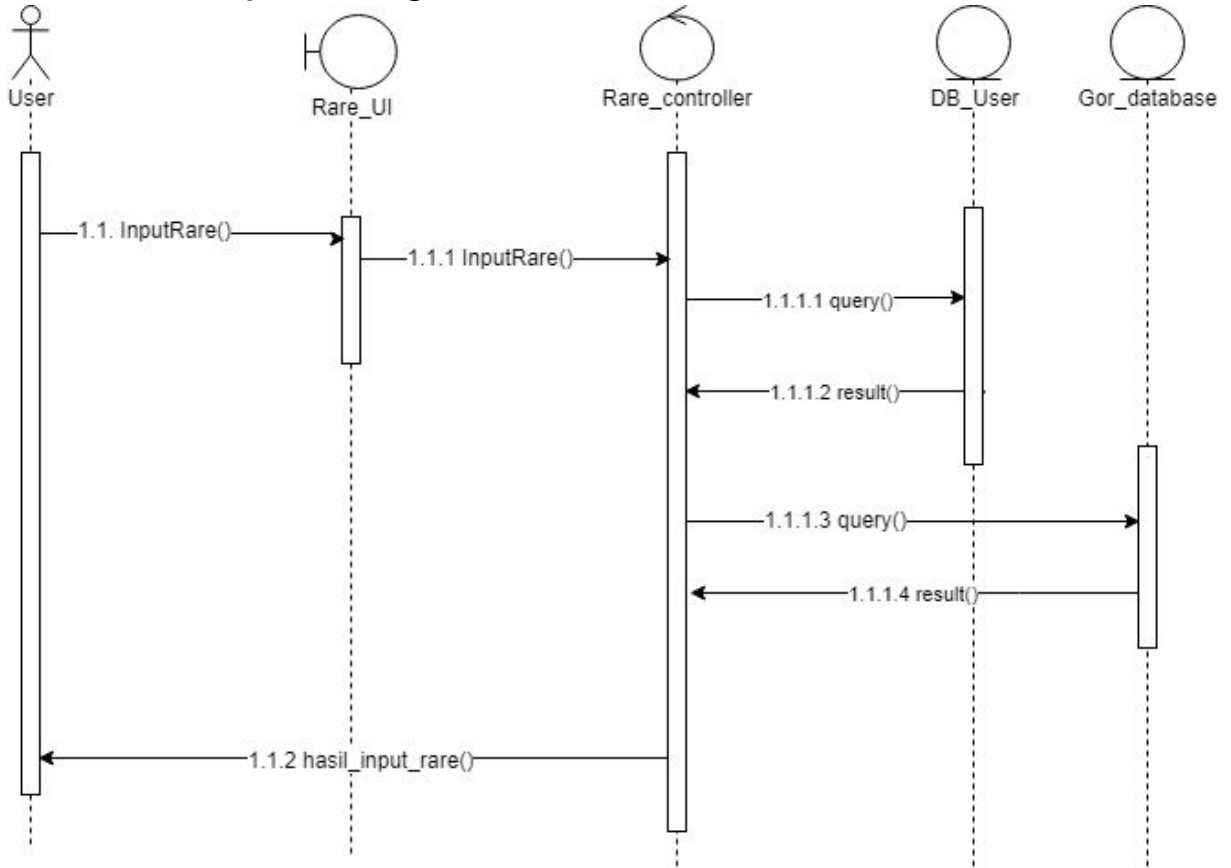
Nama	Memberikan Rating dan Review
Aktor	User
Deskripsi	Memberikan umpan balik kepada gor yang sudah pernah disewa oleh user dalam bentuk penilaikan bintang dan komentar
Pre-Condition	User ingin memberikan ulasan gor
Post-Condition	user selesai memberikan ulasan gor
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilih gor yang akan diberikan ulasan 2. berikan ulasan dan nilai pada gor tersebut 3. ulasan dan nilai berhasil diberikan
Skenario Alternatif 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilih gor yang akan diberikan ulasan 2. ulasan tidak dapat dilakukan

	3. user diharuskan menyewa gor terlebih dahulu
--	--

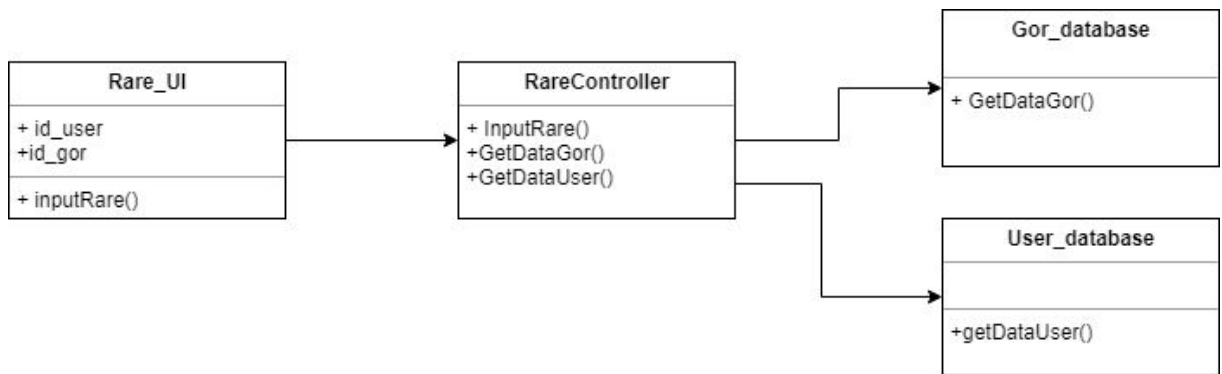
3.1.4.1. Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Rare_UI	view
2.	Gor_database	model
3.	DB_user	model
4.	RareController	controller

3.1.4.2. Sequence Diagram



3.1.4.3. Diagram Kelas



3.1.5. Use Case Memesan Gor

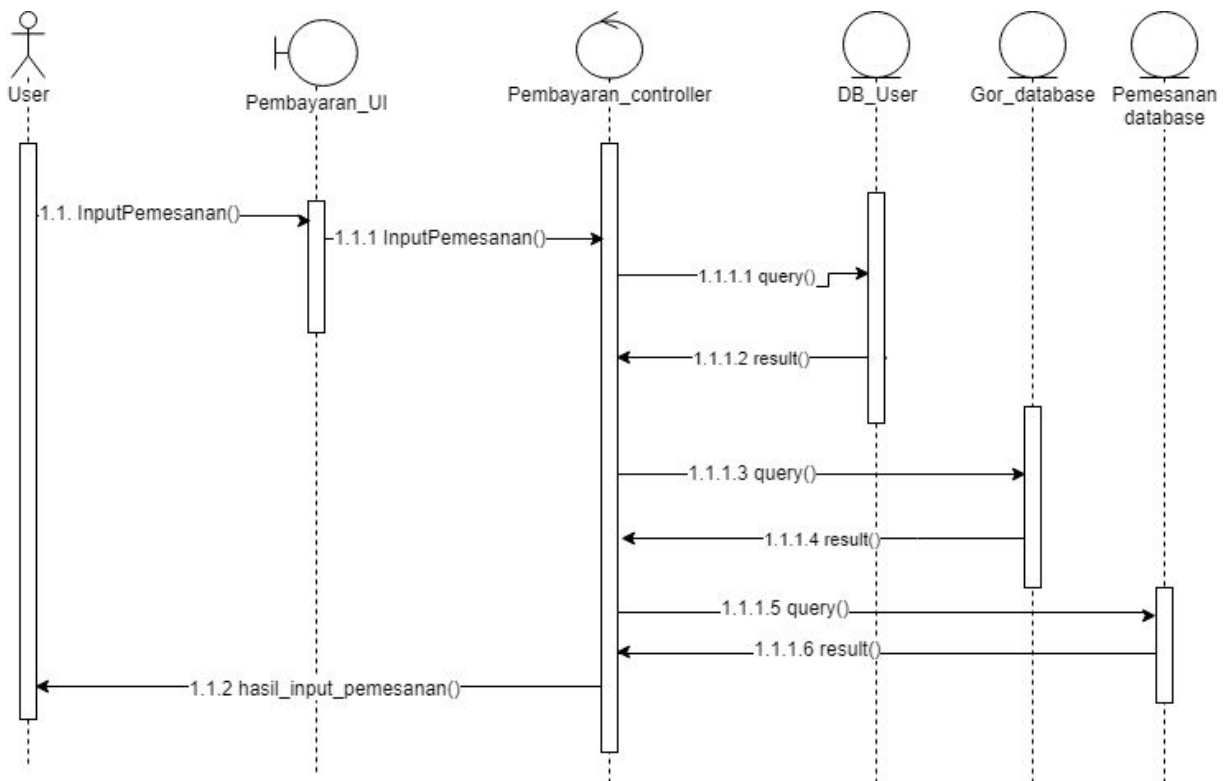
3.1.5.1.1. Skenario Use Case

Nama	Memesan Gor
Aktor	User
Deskripsi	Memesan lapangan/gor yang sudah dipilih sebelumnya
Pre-Condition	User ingin memesan gor yang dipilih
Post-Condition	user sudah memesan gor yang dipilih
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilih gor yang akan dipesan 2. Pilih jadwal yang tersedia 3. Pilih durasi yang diinginkan 4. Pilih Buat Pesanan untuk melanjutkan 5. Pesanan selesai dibuat

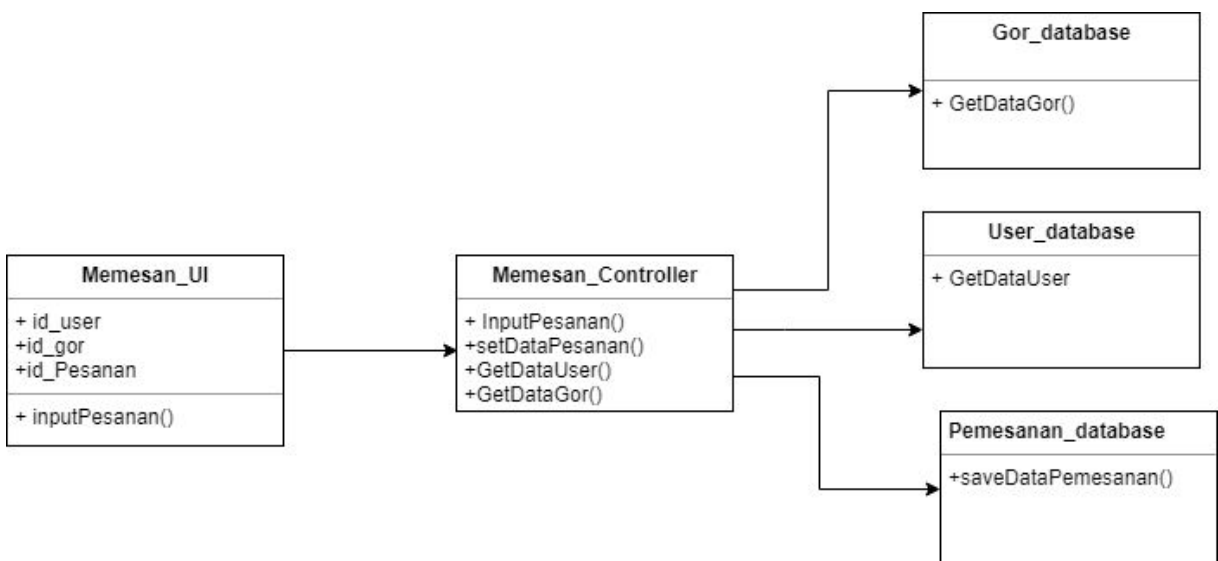
3.1.5.1. Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Memesan_UI	view
2.	Gor_database	model
3.	Memesan_database	model
4.	DB_user	model
5.	Memesan_controller	controller

3.1.5.2. Sequence Diagram



3.1.5.3. Diagram Kelas



3.1.6. Use Case Pembayaran

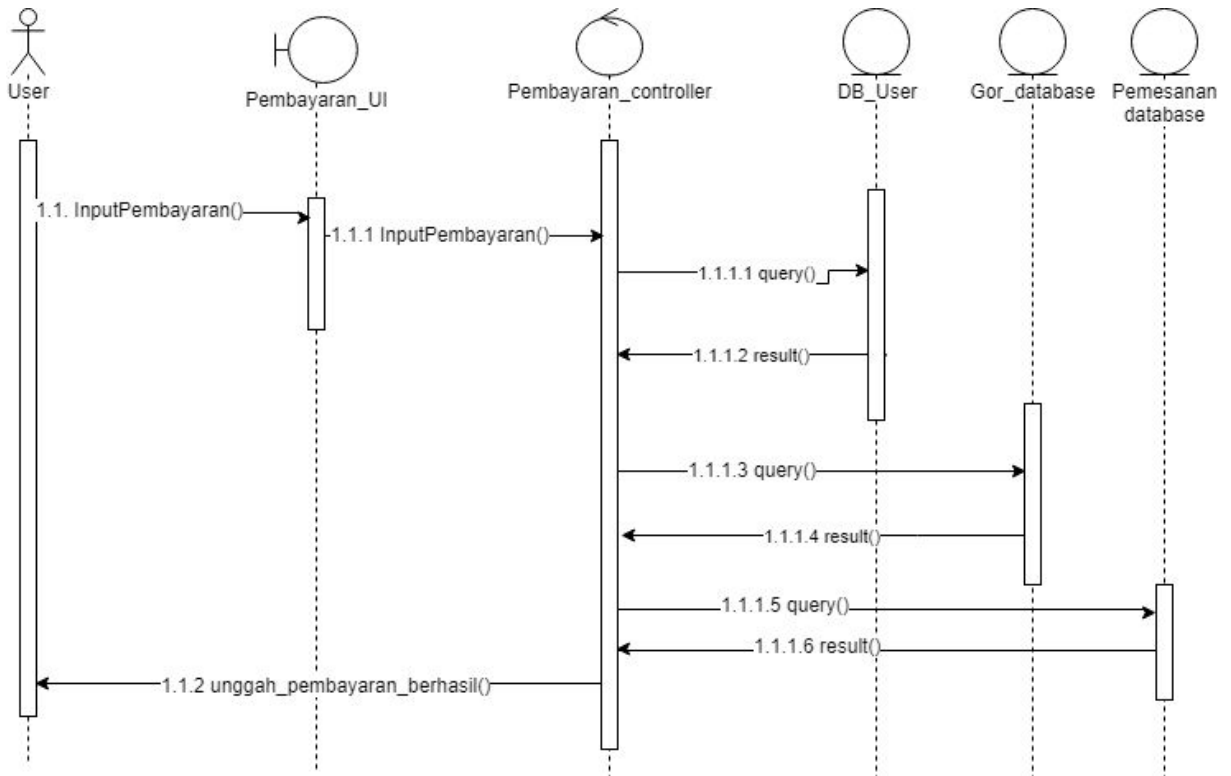
3.1.6.1.1. Skenario Use Case

Nama	Pembayaran
Aktor	User
Deskripsi	Bagian ini mendeskripsikan proses User dalam melakukan pencarian Gor.
Pre-Condition	User ingin melakukan pembayaran pemesanan gor
Post-Condition	User telah melakukan pembayaran pemesanan gor
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none">1. Pilih Pembayaran2. Masukkan no pesanan3. Masukkan Bukti Pembayaran4. Pemabayaran telah diunggah
Skenario Alternatif 1	<ol style="list-style-type: none">1. Pilih Pembayaran2. Masukkan no pembayaran3. Masukkan Bukti Pembayaran4. no pembayaran tidak ada5. Pembayaran gagal di unggah

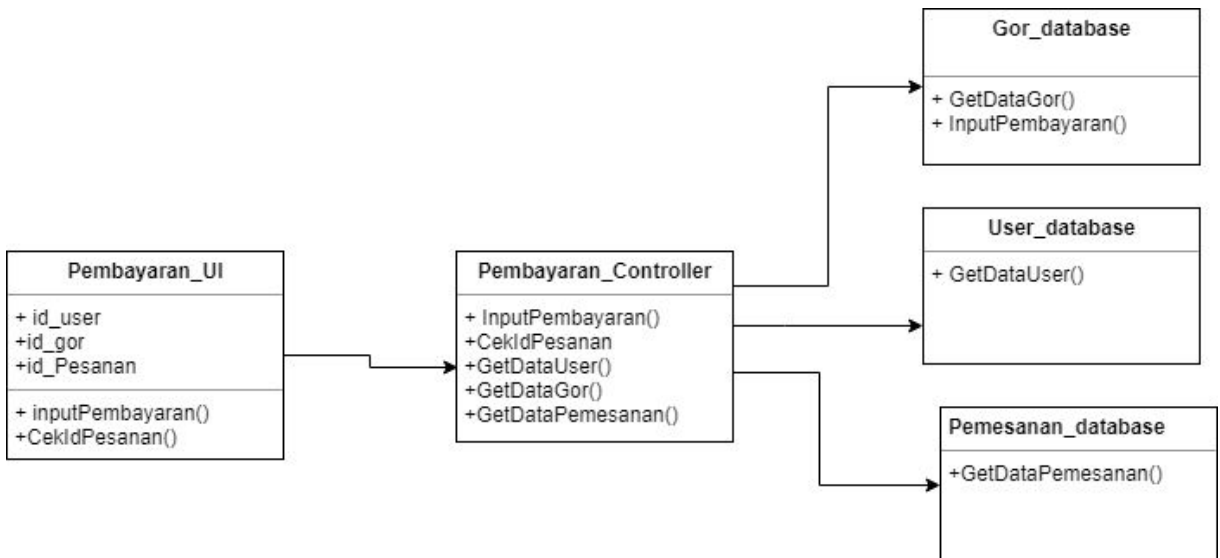
3.1.6.1. Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Pembayaran_UI	view
2.	Pemesanan_database	model
3.	DB_user	model
4.	Gor_database	model
4.	Pembayaran_controller	controller

3.1.6.2. Sequence Diagram



3.1.6.3. Diagram Kelas



3.1.7. Use Case Memilih Gor

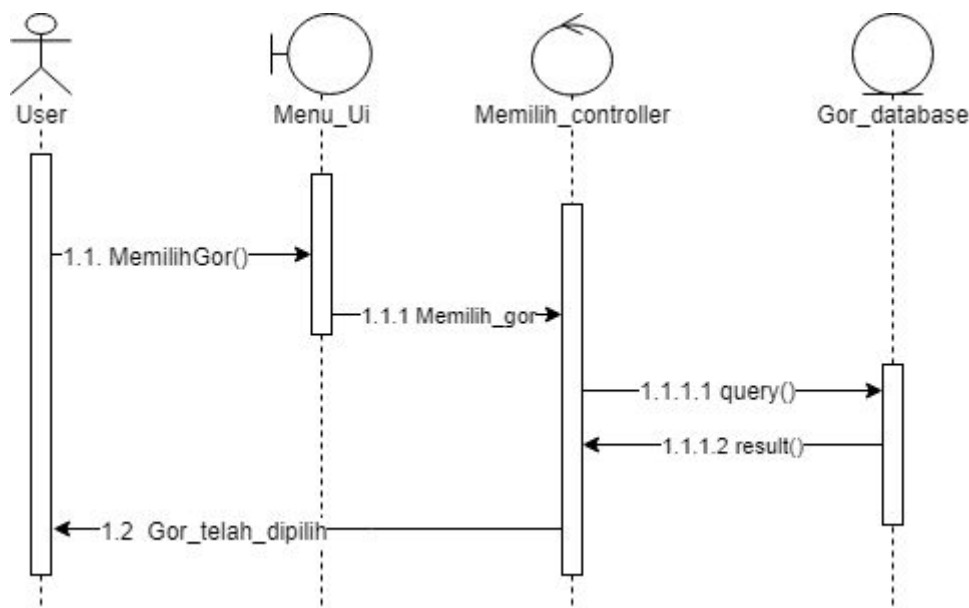
3.1.7.1.1. Skenario Use Case

Nama	Memilih Gor
Aktor	User
Deskripsi	Memilih gor yang akan disewa
Pre-Condition	User ingin memilih gor
Post-Condition	User telah memilih gor
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none">1. Pilih gor untuk melakukan pemesanan2. gor telah dipilih
Skenario Alternatif 1	<ol style="list-style-type: none">1. pilih search2. lalu cari gor yang di inginkan3. pilih gor yang sesuai4. gor telah dipilih

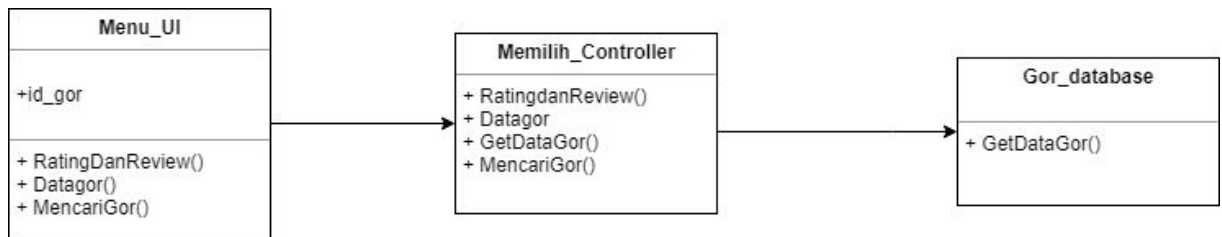
3.1.7.1. Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Menu_UI	view
2.	Gor_database	model
4.	memilih_controller	controller

3.1.7.2. Sequence Diagram



3.1.7.3. Diagram Kelas



3.1.8. Use Case Menyunting Gor

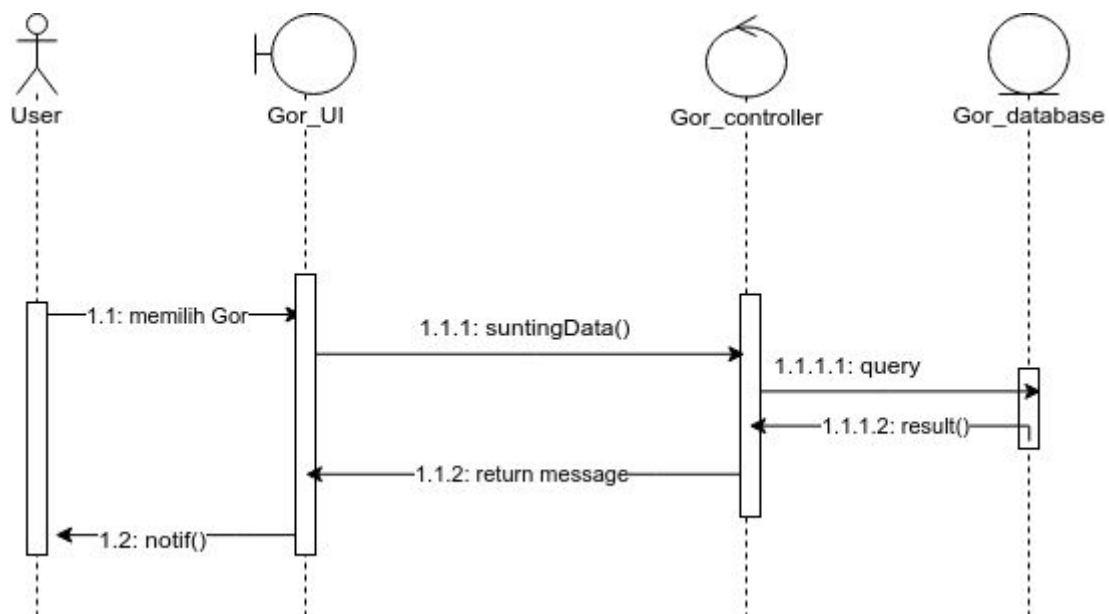
3.1.8.1.1. Skenario Use Case

Nama	Menyunting Gor
Aktor	User
Deskripsi	Bagian ini mendeskripsikan proses pemilik GOR menyunting informasi dari GOR yang sudah dimasukkan ke sistem seperti nama GOR, deskripsi, ketersediaan, serta harga GOR.
Pre-Condition	User ingin melakukan penyuntingan Gor.
Post-Condition	User telah menyunting Gor yang ingin diinginkan.
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilik GOR memilih GOR yang akan disunting 2. Pilih menu sunting untuk menyunting informasi. 3. Pemilik GOR menyunting informasi GOR, 4. Sistem merubah informasi GOR, 5. Informasi GOR berubah.

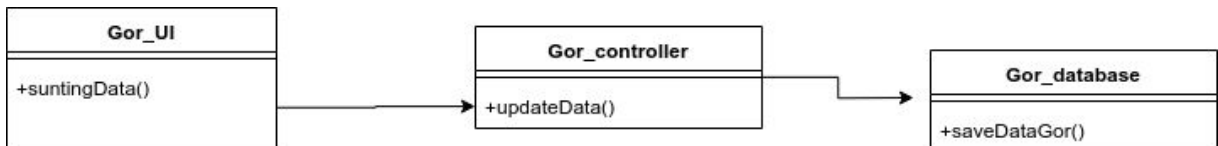
3.1.8.1. Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Gor_UI	view
2.	Gor_database	model
4.	Gor_controller	controller

3.1.8.2. Sequence Diagram



3.1.8.3. Diagram Kelas



3.1.9. Use Case Menerima Pesanan

3.1.9.1.1. Skenario Use Case

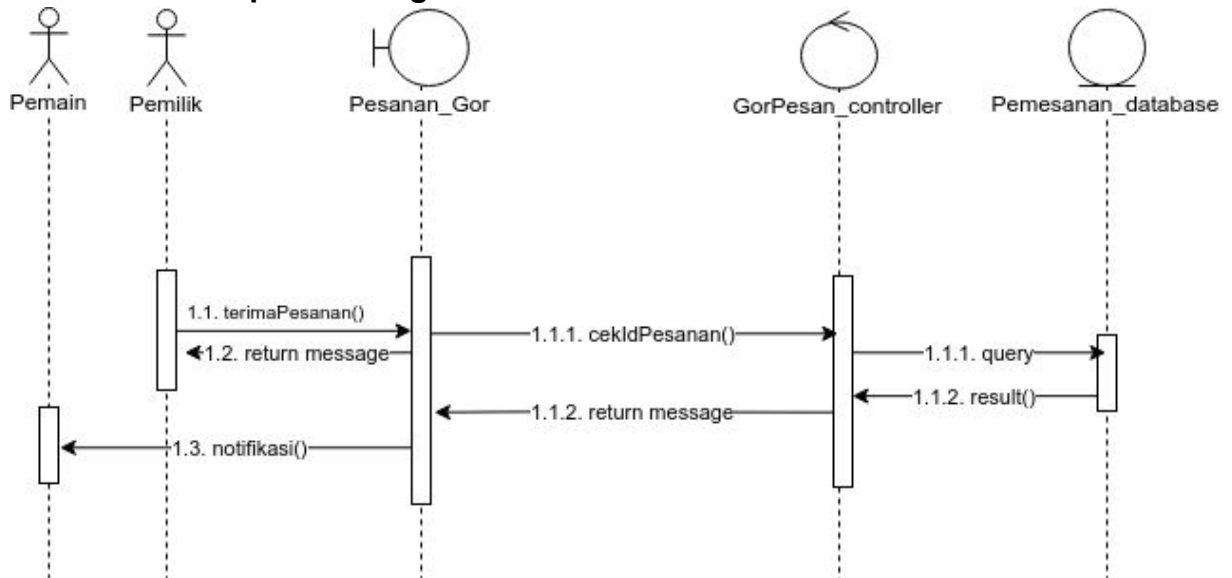
Nama	Menerima Pesanan
Aktor	User
Deskripsi	Pemilik GOR dapat menerima pesanan dari pemesan / <i>customer</i> setelah <i>customer</i> melakukan pemesanan GOR di aplikasi.
Pre-Condition	User ingin menerima pesanan Gor.
Post-Condition	User telah menerima pesanan Gor.
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. GOR yang sudah diinput dapat dipesan oleh customer. 2. Customer memesan GOR. 3. Pihak GOR menerima pesanan. 4. Customer menerima pemberitahuan mengenai GOR yang dipesan.

	5. Status GOR sedang dalam pesanan, sehingga pengguna lain tidak dapat memesan GOR tersebut.
--	--

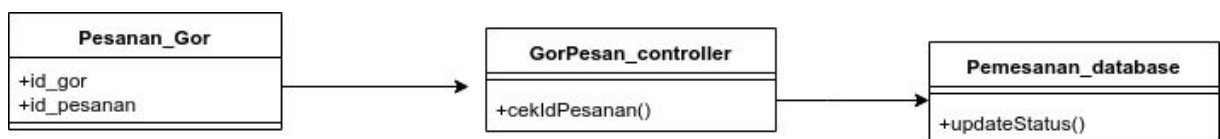
3.1.9.1. Identifikasi Kelas

Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
Pesanan_Gor	view
Pemesanan_database	model
GorPesan_controller	controller

3.1.9.2. Sequence Diagram



3.1.9.3. Diagram Kelas



3.1.10. Use Case Menambahkan Gor

3.1.10.1.1. Skenario Use Case

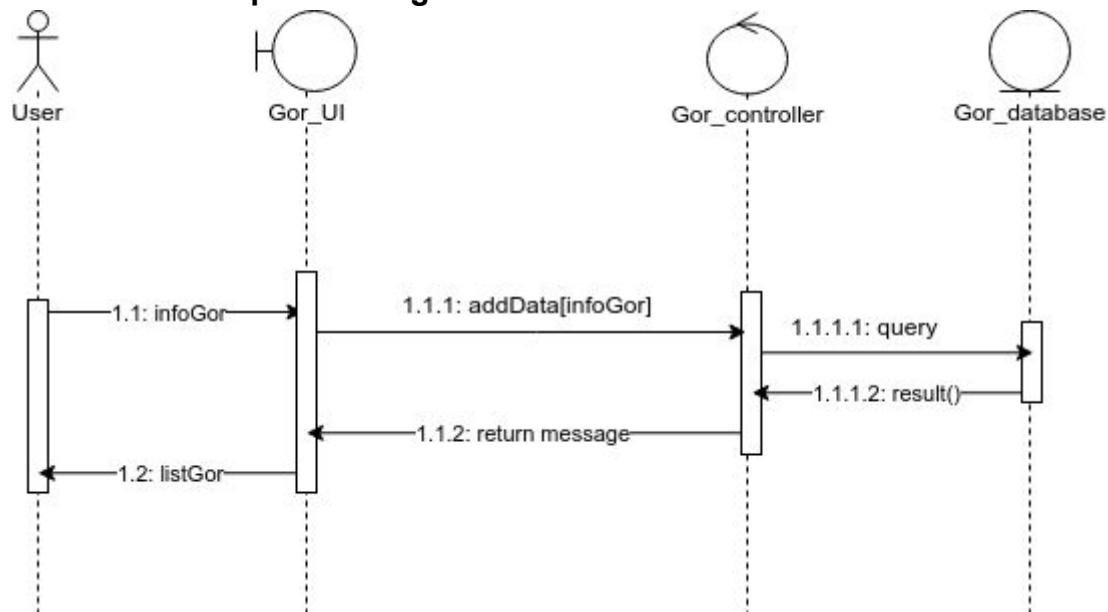
Nama	Menambahkan Gor
Aktor	User

Deskripsi	Pemilik GOR dapat menambah GOR yang dimilikinya ke dalam sistem aplikasi BATAGOR.
Pre-Condition	User ingin melakukan penambahan Gor.
Post-Condition	User telah menambahkan Gor.
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilik GOR menginputkan data / informasi mengenai GOR yang dimilikinya ke sistem. 2. Sistem memverifikasi GOR yang telah diinputkan.

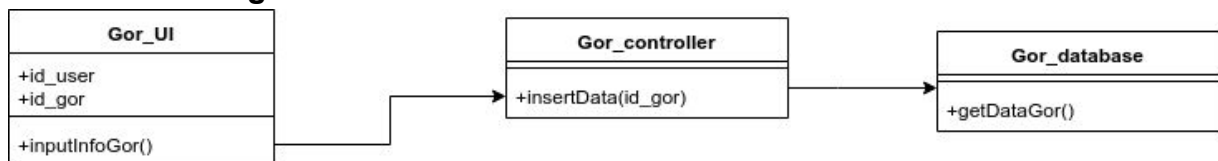
3.1.10.1. Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Gor_UI	view
2.	Gor_database	model
4.	Gor_controller	controller

3.1.10.2. Sequence Diagram



3.1.10.3. Diagram Kelas



3.2 Perancangan Detil Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar seluruh kelas dalam tabel berikut:

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	User_ui	View
2	Admin_ui	View
3	Home_ui	View
4	User_m	Model
5	Rating_m	Model
6	Gor_m	Model
7	Img_m	Model
8	Lapangan_m	Model
9	Cart_m	Model
10	Detil_cart_m	Model
11	User	Controller
12	Gor	Controller
13	Transaksi	Controller

Untuk setiap kelas:

- identifikasi operasi (mengacu pada tanggung-jawab kelas), termasuk visibility-nya
- identifikasi atribut, termasuk visibility-nya

3.2.1 Kelas User_ui

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : User_ui

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
register()	public	Menampilkan halaman registrasi untuk customer / pihak gor
login()	public	Menampilkan halaman login untuk customer / pihak gor
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>

3.2.2 Kelas Admin_ui

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : Admin_ui

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
dashboard()	public	menampilkan halaman dashboard untuk admin
insert_lapangan()	public	halaman untuk input lapangan
view_lapangan()	public	halaman untuk melihat informasi lapangan yang dimiliki oleh suatu gor

update_lapangan()	public	halaman untuk memperbarui lapangan
insert_gor()	public	halaman untuk input lapangan
view_gor()	public	halaman untuk melihat informasi gor
update_gor()	public	halaman untuk memperbarui gor
pesanan()	public	halaman untuk melihat pesanan yang dilakukan oleh customer
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>

3.2.3 Kelas Home_ui

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : User_ui

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
home()	public	menampilkan home
view_gor()	public	halaman untuk melihat informasi gor
view_lapangan()	public	halaman untuk melihat informasi lapangan yang dimiliki oleh suatu gor
add_to_chart()	public	halaman untuk menambahkan lapangan yang ingin dipesan
upload_bukti()	public	halaman untuk mengupload bukti pembayaran oleh customer
cari_gor()	public	halaman untuk cari gor
rating()	public	halaman untuk memberikan rating dan review
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>

3.2.4 Kelas User_m

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : User_m

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
rating()	public	Berkaitan dengan relasi table rating
cart()	public	Berkaitan dengan relasi table cart
detil_cart()	public	Berkaitan dengan relasi table detil_cart
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
tableName	protected	String
primaryKey	protected	String
fillable	protected	array
hidden	protected	array

3.2.5 Kelas Rating_m

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : Rating_m

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
user()	public	Berkaitan dengan relasi table user
gor()	public	Berkaitan dengan relasi table gor
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
tableName	protected	String
primaryKey	protected	String
fillable	protected	array

3.2.6 Kelas Gor_m

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : Gor_m

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
rating()	public	Berkaitan dengan relasi table rating
lapangan()	public	Berkaitan dengan relasi table lapangan
img()	public	Berkaitan dengan relasi table img
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
tableName	protected	String
primaryKey	protected	String
fillable	protected	array

3.2.7 Kelas Img_m

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : Img_m

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
gor()	public	Berkaitan dengan relasi ke table gor
lapangan()	public	Berkaitan dengan relasi ke table lapangan
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
tableName	protected	String
primaryKey	protected	String
fillable	protected	array

3.2.8 Kelas Lapangan_m

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : Lapangan_m

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
gor()	public	Berkaitan dengan relasi ke table gor
cart()	public	Berkaitan dengan relasi ke table cart
img()	public	Berkaitan dengan relasi ke table img
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
tableName	protected	String
primaryKey	protected	String
fillable	protected	array

3.2.9 Kelas Cart_m

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : Cart_m

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
lapangan()	public	Berkaitan dengan relasi ke table lapangan
user()	public	Berkaitan dengan relasi ke table user
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
tableName	protected	String
primaryKey	protected	String
fillable	protected	array

3.2.10 Kelas Detil_cart_m

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : Detil_cart_m

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
cart()	public	Berkaitan dengan relasi ke table cart
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
tableName	protected	String
primaryKey	protected	String
fillable	protected	array

3.2.11 User

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : User

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
login()	public	menangani login untuk customer dan pihak gor
register()	public	menangani register untuk customer dan pihak gor
logout()	public	logout untuk customer dan pihak gor
rating()	public	untuk memberikan rating dan review gor yang dilakukan oleh customer
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>

3.2.12 Gor

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : Gor

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
addgor()	public	untuk menambah gor
editgor()	public	mendapatkan data yang akan diperbarui
updategor()	public	memperbarui gor
deletegor()	public	hapus gor
addlapangan()	public	menambah lapangan berdasarkan gor
editlapangan()	public	mendapatkan data lapangan yang akan diperbarui
updatelapangan()	public	memperbarui lapangan
deletelapangan()	public	hapus lapangan
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>

3.2.13 Kelas Transaksi

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

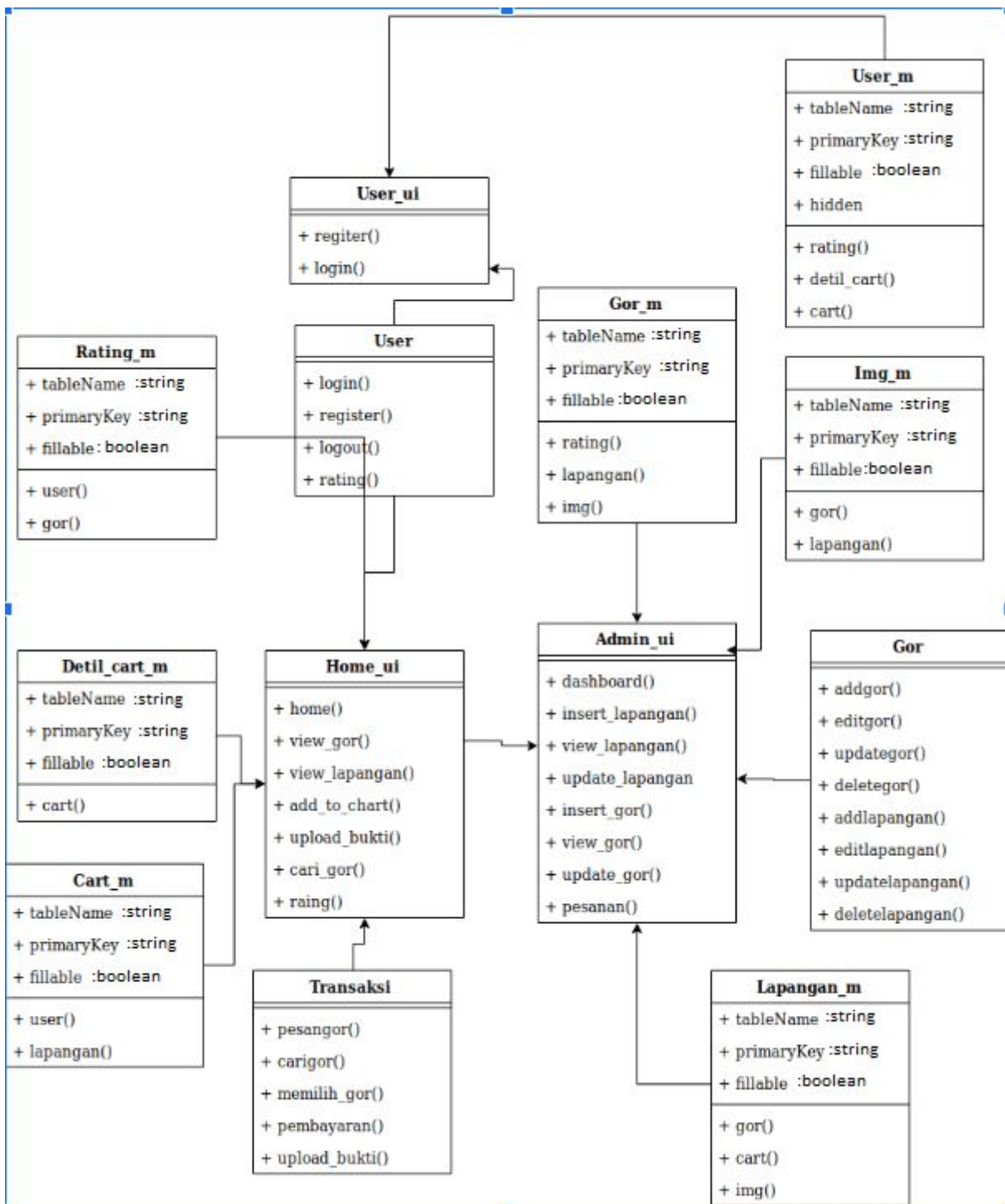
Nama Kelas : Transaksi

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
pesangor()	public	memesan gor
carigor()	public	untuk mencari gor

memilih_gor()	public	menambahkan gor ke cart
pembayaran()	public	melakukan pembayaran gor
upload_bukti()	public	upload bukti pembayaran
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>

3.3 Diagram Kelas Keseluruhan

Bagian ini diisi dengan diagram kelas keseluruhan.



3.4 Algoritma/Query

A. Kelas User

Nama Kelas : User

Nama Operasi : Login, register, logout, rating

Algoritma : Algo-001

login(username,password)

query = 'select * from account where username = username AND password = password'

if (db->query->num_rows != 0)

set_session = username

```

        redirect(account_page)
    else
        output('gagal login')
    end if

register(username,email,password,nohp,jenis_akun)
query1 = 'select username,email where username=username OR email=email'
if (db->query1->num_rows != 0)
    output('username/email sudah terpakai');
else
    query2->'insert into account values (username,email,password,nohp,jenis_akun)';
end if

rating(jum_rating,,review,id_gor)
query = 'insert into rating (jum_rating,review,id_gor)'
db->query
output('Rating sudah diberikan')

```

{Jika mengacu query tertentu, lengkapi tabel query di bawah}

Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-001	select * from account where username = username AND password = password	Mengambil baris dari database tabel account dengan kondisi username=username dan password = password
Q-002	select username,email where username=username OR email=email	memeriksa apa username dan email sudah terdaftar dalam database
Q-003	insert into account values (username,email,password,nohp,jenis_akun)	memasukkan data pengguna baru pada database
Q-004	insert into rating (jum_rating,id_gor)	memberikan rating baru dengan menyisipkan record baru pada tabel rating

B. Kelas GOR

Nama Kelas : GOR

Nama Operasi : addgor,editgor,updategor,deletgor,addlapangan,editlapangan,updatelapangan,deletelapangan

Algoritma : Algo-002

```

addgor(datagor,id_user)
query = 'insert into gor values (datagor,id_user)'
db->query

editgor(id_gor)
query='select * from gor where id_gor=id_gor'
row = db->query
return(row)

updategor(datagor,id_gor)
query='update gor set datagor=datagor where id_gor=id_gor'
db->query

```

deletegor(id_gor)

```
query = 'delete from gor where id_gor=id_gor'
```

```
db->query
```

addlapangan(datalapangan,id_gor)

```
query = 'insert into lapangan values (datalapangan,id_gor)'
```

```
db->query
```

editlapangan(id_lapangan)

```
query='select * from lapangan where id_lapangan=id_lapangan'
```

```
row = db->query
```

```
return(row)
```

updatelapangan(datalapangan,id_lapangan)

```
query='update lapangan set datalapangan=datalapangan where id_lapangan=id_lapangan'
```

```
db->query
```

deletegor(id_gor)

```
query = 'delete from lapanganwhere id_lapangan=id_lapangan'
```

```
db->query
```

{Jika mengacu query tertentu, lengkapi tabel query di bawah}

Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-001	insert into gor values (datagor,id_user)	menyisipkan gor baru dengan datagor sebagai datanya dan id_user sebagai pemilik gor
Q-002	select * from gor where id_gor=id_gor	mengambil datagor berdasarkan id_gor
Q-003	update gor set datagor=datagor where id_gor=id_gor	memperbarui data gor berdasarkan id_gor
Q-004	delete from gor where id_gor=id_gor	menghapus gor berdasarkan id_gor
Q-005	insert into lapangan values (datalapangan,id_gor)	menyisipkan lapangan baru dengan datalapangan sebagai datanya dan id_gor sebagai memiliki lapangan
Q-006	select * from lapangan where id_lapangan=id_lapangan	mengambil datalapangan berdasarkan id_lapangan
Q-007	update lapangan set datalapangan=datalapangan where id_lapangan=id_lapangan	memperbarui lapangan dengan datalapangan baru berdasarkan id_lapangan
Q-008	delete from lapanganwhere id_lapangan=id_lapanga	menghapus lapangan berdasarkan id_lapangan

C. Kelas Transaksi

Nama Kelas : transaksi

Nama Operasi : pesangor,carigor,memilihgor,pembayaran,upload_bukti

Algoritma : Algo-003

pesangor(id_user,id_lapangan,datapemesanan)

```
query='insert into transaksi values (id_gor,id_lapangan,datapemesanan)'
```

```
db->query
```

carigor(text)

```
query='select * from gor where nama = text or ... deskripsi=text'
```

```
return db->query
```

```
memilihgor(id_gor)
```

```
if(checkgor(id_gor))
```

```
    addtocart(cart,id_gor)
```

```
endif
```

```
pembayaran(jumlah,metode_pembayaran)
```

```
query='insert into pembayaran values(jumlah,metode_pembayaran,status)'
```

```
db->query
```

```
output(detil_pembayaran)
```

```
upload_bukti(file,id_pembayaran)
```

```
query='update pembayaran set bukti=file where id=id_pembayaran'
```

```
db->query
```

```
output(notif_sukses_upload)
```

{Jika mengacu query tertentu, lengkapi tabel query di bawah}

Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-001	select * from account where username = username AND password = password	Mengambil baris dari database tabel account dengan kondisi username=username dan password = password
Q-002	select username,email where username=username OR email=email	memeriksa apa username dan email sudah terdaftar dalam database
Q-003	insert into account values (username,email,password,nohp,jenis_akun)	memasukkan data pengguna baru pada database
Q-004	insert into rating (jum_rating,id_gor)	memberikan rating baru dengan menyisipkan record baru pada tabel rating

3.5 Perancangan Antarmuka

TABEL IDENTIFIKASI ANTARMUKA / LAYAR/ PAGE

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
--------------	------------	-----------

A01	Login	Menampilkan Input Email dan Password
A02	Register	Menampilkan Fitur Register
A03	Home	Menampilkan Fitur pilih gor dan Halaman Awal
A04	Pesanan Anda	Menampilkan Pesanan
A05	Deskripsi Gor	Menampilkan Deskripsi Gor
A06	Pembayaran	Menampilkan Fitur Pembayaran
A07	M-Pesanan	Menampilkan Fitur menerima Pesanan
A08	Lapangan Saya	Menampilkan Fitur Edit lapangan
A09	Jadwal	Menampilkan Jadwal
A10	Home Pemilik Gor	Menampilkan Halaman awal Pemilik Gor

Antarmuka A01: Login

ID_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>email</i>	<i>input</i>	<i>Email</i>	<i>Diisi dengan email user</i>
<i>password</i>	<i>input</i>	<i>Password</i>	<i>Diisi dengan password user</i>
<i>login-btn</i>	<i>button</i>	<i>Login</i>	<i>Jika diklik akan melakukan algoritma login() Algo-001</i>
<i>reg-btn</i>	<i>button</i>	<i>Register</i>	<i>Jika diklik akan pindah ke halaman register</i>

<i>save-email</i>	<i>checkbox</i>		<i>Jika dicentang dan login-btn diklik, jika ingin login lagi, email otomatis terisi dengan email saat kita login</i>
-------------------	-----------------	--	---

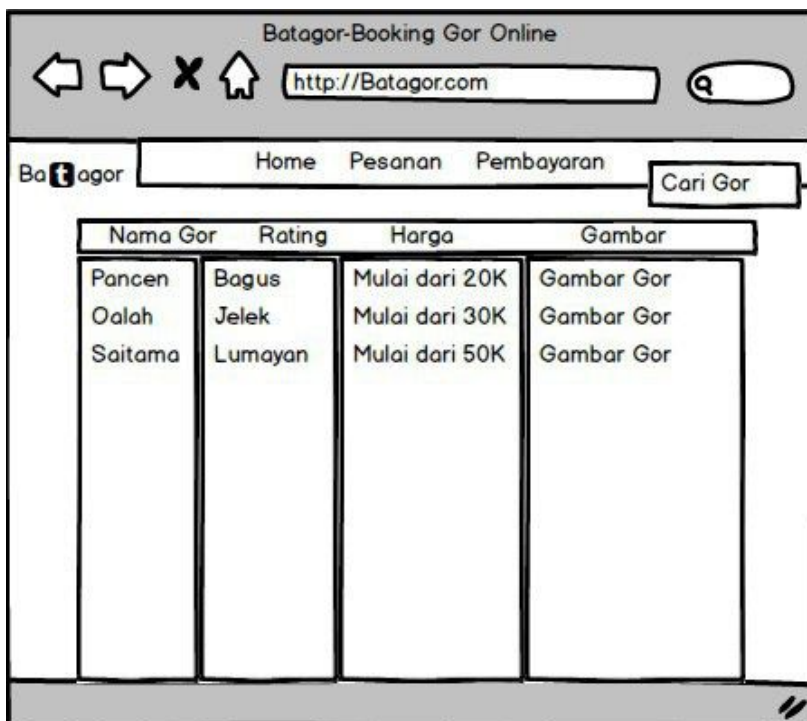
Antarmuka A02: Register

The screenshot shows a web browser window titled 'Batagor-Booking Gor Online'. The address bar contains 'http://Batagor.com'. The main content area features the 'Batagor' logo and a registration form. The form consists of the following elements:

- Input field for 'Nama' (Name)
- Input field for 'Email'
- Input field for 'Password'
- Input field for 'Re-Password'
- A dropdown menu labeled 'Customer' with a downward arrow.
- A checkbox labeled 'Pemilik Gor' (Owner of Gor).
- A 'Register' button.

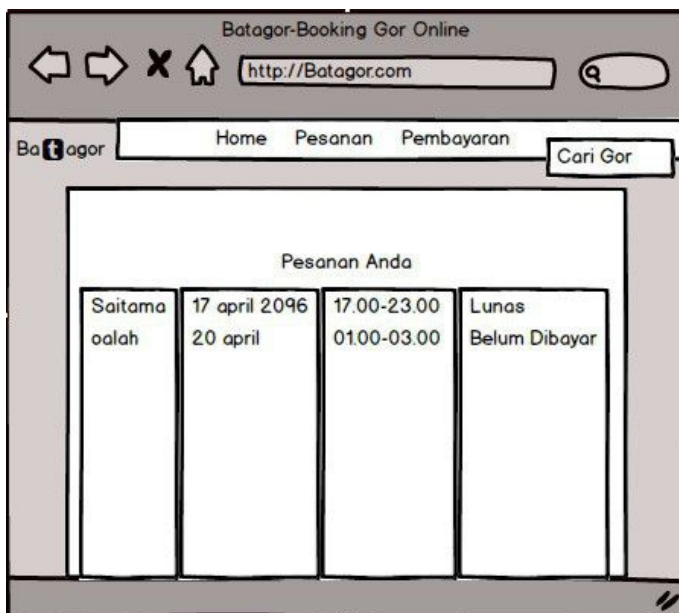
Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>nama</i>	<i>input</i>	<i>Nama</i>	<i>Diisi dengan nama user yang ingin didaftarkan</i>
<i>email</i>	<i>input</i>	<i>Email</i>	<i>Diisi dengan email user yang ingin didaftarkan</i>
<i>password</i>	<i>input</i>	<i>Password</i>	<i>Diisi dengan kata sandi user yang ingin didaftarkan</i>
<i>passconf</i>	<i>input</i>	<i>Re-Password</i>	<i>diisi dengan kata sandi yang sama seperti di kolom password</i>
<i>jenis-user</i>	<i>dropdown List</i>	<i>Customer, Pemilik Gor</i>	<i>diisi dengan jenis user yang akan didaftarkan</i>
<i>reg-btn</i>	<i>Button</i>	<i>Register</i>	<i>jika diklik maka akan menjalankan algoritma register()</i>

Antarmuka A03: Home



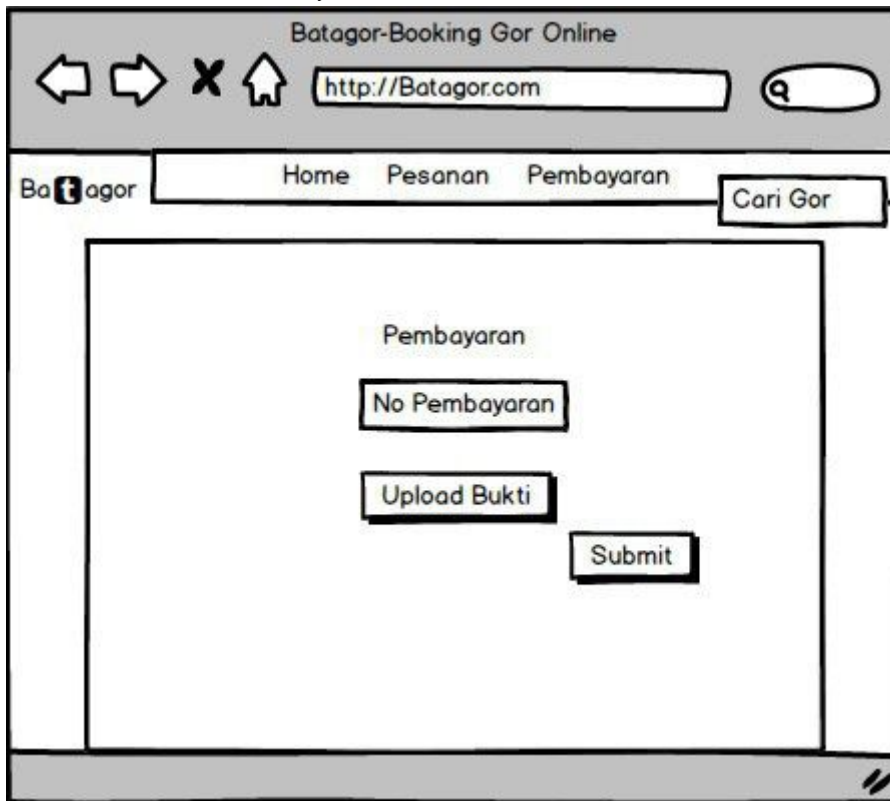
Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
table-gor	table	-	Berisi list gor yang dapat dipesan
cari-gor	input	Cari Gor	Diisi dengan keyword gor yang ingin dicari
header	nav	home,pesanan,pe mbayaran	Tab menu user jika ingin pindah halaman

Antarmuka A04: Pesanan



Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>table-pesanan</i>	<i>table</i>	<i>Pesanan Anda</i>	<i>Berisi history pemesanan yang pernah dilakukan</i>

Antarmuka A05: Pembayaran

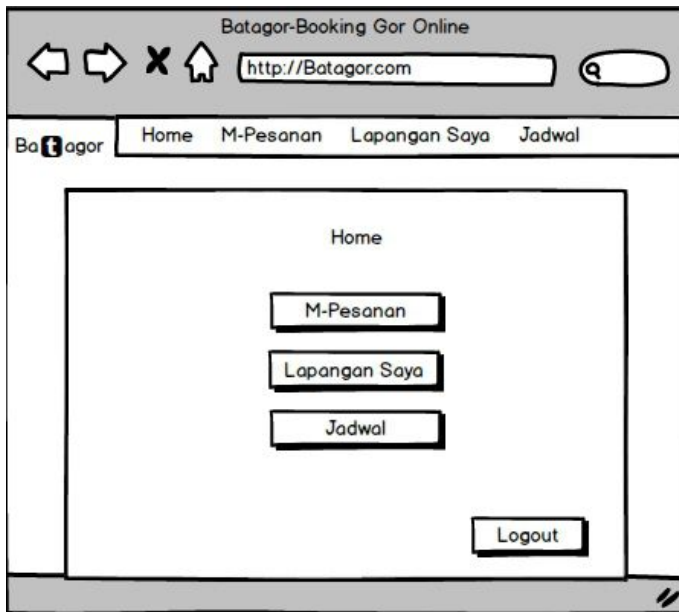


Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>no-pemb</i>	<i>input</i>	<i>No Pembayaran</i>	<i>Diisi dengan nomor pembayaran yang buktinya ingin diunggah</i>
<i>upload-btn</i>	<i>Button</i>	<i>Upload Bukti</i>	<i>untuk mengunggah file bukti pembayaran</i>
<i>submit-btn</i>	<i>Button</i>	<i>Submit</i>	<i>Untuk meng-submit file yang telah diunggah, jika diklik maka akan melakukan algoritma <code>upload_bukti()</code></i>

Antarmuka A06: Deskripsi Gor

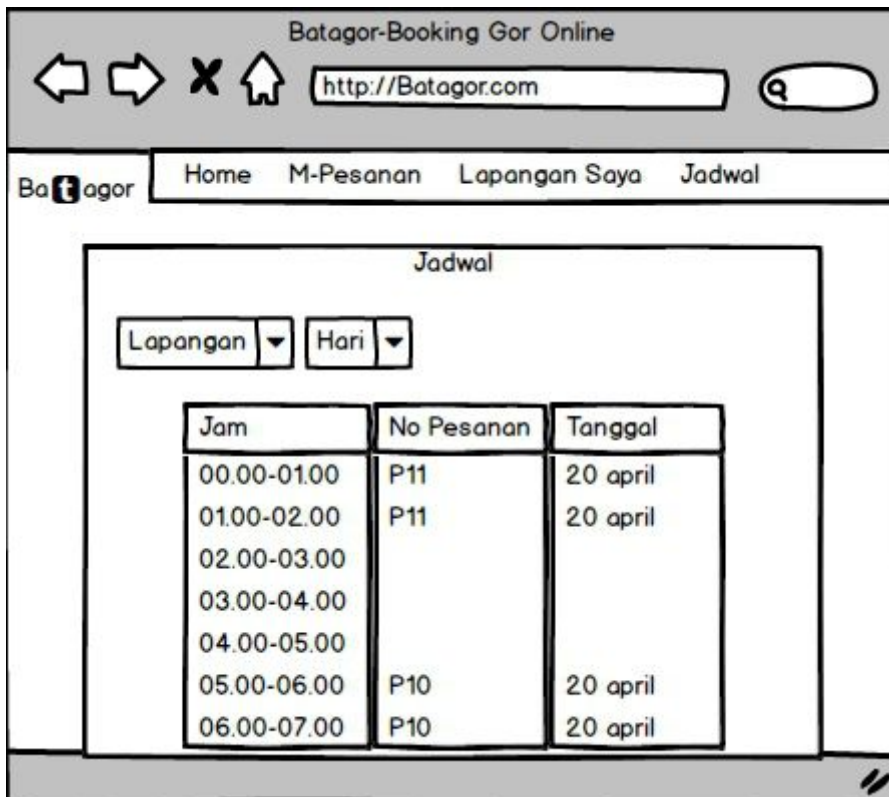
Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>label-gor</i>	<i>lable</i>	<i>Saitama</i>	<i>Nama Gor yang sedang dibuka</i>
<i>tf-gor</i>	<i>textfield</i>	<i>Saitama Gor adalah gor yang sekali hebat</i>	<i>Berisi deskripsi gor yang sedang dibuka</i>
<i>lap-drop</i>	<i>dropdown List</i>	<i>Pilih Lapangan</i>	<i>Untuk memilih lapangan yang ada di Gor tersebut</i>
<i>jad-drop</i>	<i>dropdown List</i>	<i>Pilih Jadwal Kosong</i>	<i>untuk memilih jadwal yang ingin dipesan</i>
<i>dur-drop</i>	<i>dropdown List</i>	<i>Pilih Durasi</i>	<i>untuk memilih berapa lama kita akan memesan Gor tersebut</i>
<i>pesan-btn</i>	<i>button</i>	<i>Pesan</i>	<i>Jika diklik maka akan melakukan algoritma pesangor()</i>
<i>rating</i>	<i>dropdown List</i>	<i>Rating</i>	<i>Jika gor sudah pernah dimainkan, maka kolom rating tersedia untuk diisi</i>
<i>review</i>	<i>input</i>	<i>Review</i>	<i>Jika gor sudah pernah dimainkan, maka kolom review tersedia untuk diisi</i>
<i>submit-btn</i>	<i>Button</i>	<i>submit</i>	<i>jika diklik maka akan melakukan algoritma rating()</i>

Antarmuka A07: Home Pemilik Gor



ID_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>m-pesanan-btn</i>	Button	<i>M-Pesanan</i>	<i>Jika diklik maka halaman akan pindah ke halaman M-Pesanan</i>
<i>lap-btn</i>	Button	<i>Lapangan Saya</i>	<i>Jika diklik maka halaman akan pindah ke halaman Lapangan Saya</i>
<i>jadwal-btn</i>	Button	<i>Jadwal</i>	<i>Jika diklik maka akan pindah ke halaman Jadwal</i>

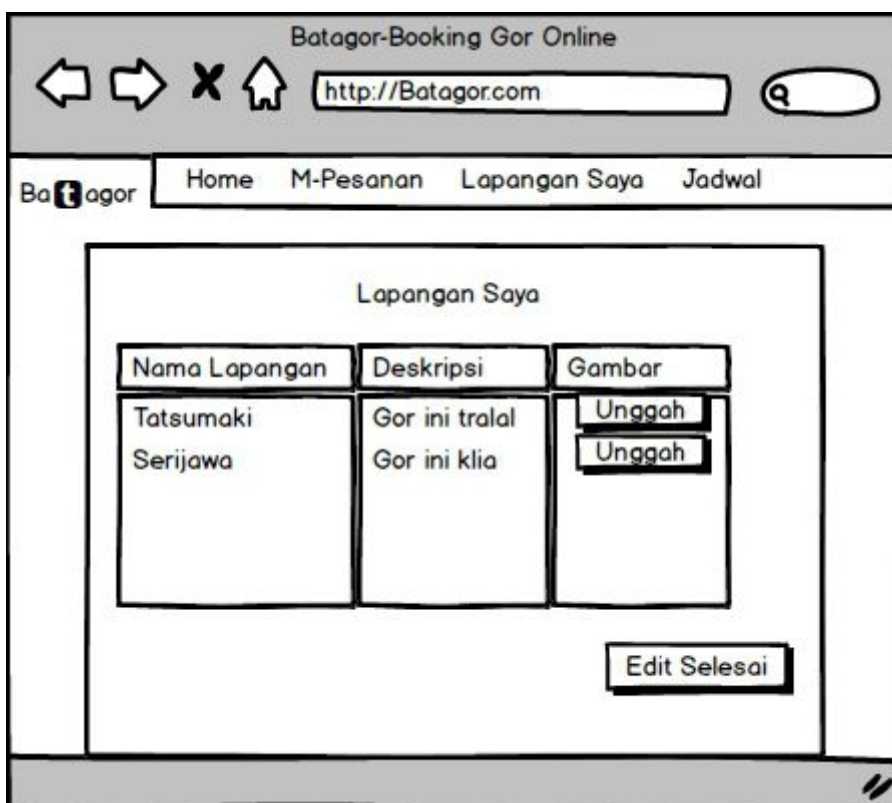
Antarmuka A08: Jadwal



ID_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
-----------------	--------------	-------------	-------------------

<i>lapangan</i>	<i>dropdown List</i>	<i>Lapangan</i>	<i>Berisi lapangan yang ingin diperiksa jadwalnya</i>
<i>hari</i>	<i>dropdown List</i>	<i>Hari</i>	<i>berisi hari yang ingin diperiksa jadwalnya</i>
<i>table-jadwal</i>	<i>table</i>	<i>Jadwal</i>	<i>berisi jadwal sesuai lapangan dan hari</i>

Antarmuka A09: Lapangan Saya



Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>table-lapangan</i>	<i>table</i>	<i>Lapangan Saya</i>	<i>Berisi list lapangan yang ada di Gor pihak Gor</i>
<i>unggah-btn</i>	<i>Button</i>	<i>Unggah</i>	<i>untuk mengunggah gambar/foto lapangan</i>
<i>edit-btn</i>	<i>Button</i>	<i>Edit Selesai</i>	<i>jika diklik maka akan melakukan algoritma editlapangan()</i>

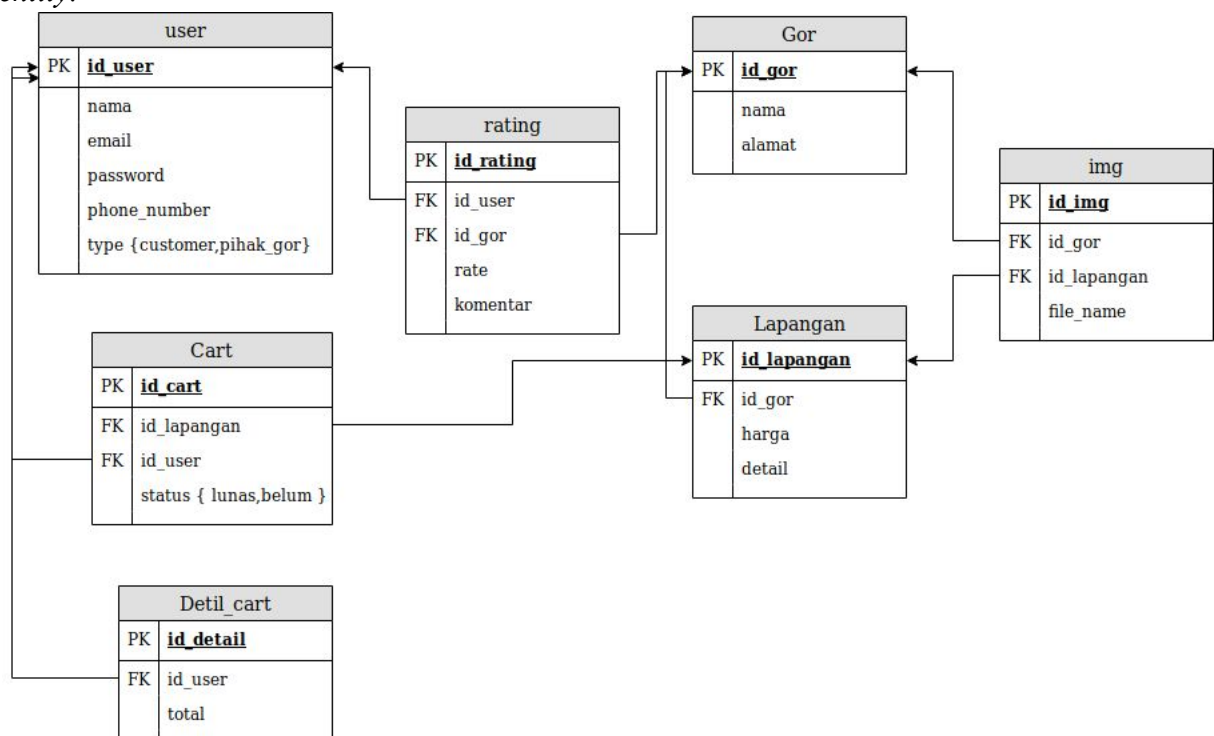
Antarmuka A10: M-Pesanan

M-Pesanan			
Nama User	No Pesanan	Bukti bayar	Lunas
Genos	P11	Gambar	<input type="checkbox"/>
Genji	P21	Gambar	<input type="checkbox"/>

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>table-pesanan</i>	<i>table</i>	<i>M-Pesanan</i>	<i>berisi pesanan-pesanan</i>
<i>lunas-ck</i>	<i>checkbox</i>	-	<i>Jika diceklis dan tombol submit ditekan, maka status pemesanan menjadi lunas</i>
<i>submit-btn</i>	<i>Button</i>	<i>Submit</i>	<i>jika diklik maka status pemesanan akan berubah sesuai lunas-ck</i>

3.6 Perancangan Representasi Persistensi Kelas

Bagian ini diisi dengan rancangan skema basisdata dan traceability-nya terhadap kelas entity.



4 Matriks Kerunutan

Mapping use case dengan kelas-kelas terkait

Requirement	Usecase Terkait	Kelas
FR-BAT-0001	Registrasi	User_ui, User, User_m
FR-BAT-0002	Loigin	User_ui, User, User_m
FR-BAT-0003	Mencari Gor	Home_ui, Gor, Gor_m, Lapangan_m, Img_m
FR-BAT-0004	Memberikan Rating dan Review	Home_ui, User, Rating_m, User_m
FR-BAT-0005	Memesan Gor	Home_ui, User, User_m, Gor_m, Cart_m,
FR-BAT-0006	Pembayaran	Home_ui, User, User_m, Detil_cart_m, Cart_m,
FR-BAT-0007	Menyunting Gor	Admin_ui, Gor, User_m, Gor_m, Lapangan_m,
FR-BAT-0008	Menerima Pesanan	Admin_ui, Gor, User_m, Gor_m, Lapangan_m
FR-BAT-0009	Menambahkan Gor	Admin_ui, Gor, User_m, Gor_m, Lapangan_m